ŚWIAT SZACHOWY

N 8

1929

MIESIĘCZNIK

REDAKCJA I ADMINISTRACJA
WARSZAWA WIERZBOWA 8

CENA 1 ZŁ

ROK III. SIERPIEŃ № 8.

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor: D. PRZEPIÓRKA.

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warsz. Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 2 zł. 70 gr. półrocz. 5.40. rocz. 10.80. zagr. 12 zł

Numer pojedyńczy 1 zł. Konto czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od g. 7 do 10 wiecz.

O grze w końcówkach wieżowych.

PRZEZ RUDOLFA SPIELMANNA

(Echiquier, Czerwiec 1929 r).

Ze wszystkich końcówek jakie naogół przytrafiają się w partjach najważniejsze są t. zw. końcówki wieżowe. Nie tylko dlatego, że spotykamy je najczęściej (prawie połowa końcówek są to końcówki tego typu) lecz i dlatego, że odznaczają się one wyjątkową subtelnością. W żadnym innym rodzaju końcówek nie można tak dokładnie określić wszystkich faz walki. Widzimy tu atak i obronę, atak z poświęceniem i takiż kontr-atak, spokojną grę i gwałtowne komplikacje, zasadzki i groźby matowe, pozycje swobodne i ścieśnione, jednem słowem, ten rodzaj końcówki jest to wierny obraz gry środkowej.

Dzieła szachowe traktują końcówki wieżowe naogół w sposób zbyt problemowy, poza pozycjami t. zw. teoretycznemi podręczniki podają zwvkle pozycje wyjątkowe, zamiast najczęściej spotykanych, a przez to najważniejszych.

W niniejszej pracy postaram się na zasadzie kilkunastu przykładów zilustrować całe bogactwo gry w omawianych końcówkach. W tym celu nie będę zagłębiał się w szczegółową analizę pozycji, wysunę raczej na pierwszy plan ogólne zasady, według których należy grę prowadzić. Poniższe przykłady dzielę na 3 grupy.

Grupa I.

wykorzystanie przewagi.

Rzecz prosta, że zwycięstwo oparte jest najczęściej na przewadze materjalnej, po prawdzie jednak nie zawsze przewaga ta wystarcza do osiągnięcia wygranej. To też

dlatego zaczynam od przykładu, w którym wykorzystanie przewagi materjalnej jednego pionka udaje się bez największej trudności.

Z turnieju w Petersburgu 1909
Em. Lasker



Rubinstein
posunęcie na białe

1. Wf5—a5 Wb2—b7
2. Wa5—a6. —

Nie dopuszcza króla do 6-ej linji, przeciwnik jest zmuszony do gry pasywnej.

2. — Ke7—e8

Król cofa się na 8-ą linję, gdyż pozostaje jeszcze słaby promyk nadziei, że białe zbyt forsownie, poprowadzą grę królem, wieża zaatakuje wtenczas pionki na 2-ej linji, a pionek „a" zostanie wzięty bez szacha. Lecz pouczająca gra Rubinsteina obala w niwecz te nadzieję.

3. e3—e4 Wb7—c7
4. h2—h4 Kf8—f7
5. g2—g4 Kf7—f8
6. Kf3—f4 Kf8—e7
7. h4—h5 —

To zmusza do gry pionki g7 i h7. Działanie wieży na 6-tej linji jest wzmocnione i król czarny jest zmuszony do obrony słabych pól (f6 lub g6).

7. — h7—h6
8. Kf4—f5 Ke7—f7
9. e4—e5 Wc7—b7
10. Wa6—d6 Kf7—f8
11. Wd6—c6 Kf8—f7
12. a2—a3! poddał

Subtelnie i mocno. Czarne nie mają posunięcia i muszą oddać pole g6, poczem dalszy ciąg już nieciekawy.

Jeżeli 12... We7; 13. e6†,Kg8; 14. Wc8,†Kh7; 15. Ke5 a potem Kd6.

Jeżeli 12... Ke7; 13. Kg6, Kd7 (13... Kf8 albo Ke8 przegrywa po 14. Wc8† potem 15. K×g7 lub Wg8) 14. Wd6†, Ke8 15. Kh7, Kf8 (15... Kf7, 16. e6 †) a potem 17. Wd7); 16. Wd8†potem 17. Wg8, etc.

I dlatego Lasker się poddał.

* * *

Ciekawsze i piękniejsze jest wykorzystanie przewagi dynamicznej. Rozważmy następujące przykłady:

Z turnieju w Toeplitz-Schönau 1922
Treybal



Saemisch
posunięcie na białe

Widzimy, że białe mają pionka mniej, wzamian zato wszystkie figury są świetnie ustawione. Król prowadzi walkę łącznie z pionkami, wieża stoi doskonale. Czarne, mając materjalną przewagę są rozproszone i bezsilne.

1. Ke4—e5 —

grożąc d5—d6 i Wa8

1. — Wf6—h6.
2. Wa7—a4 Kg7—f8

Czarne nie mogą bronić pionka gdyż po 2... Wh4, pionek d posuwa się zwycięsko.

3. d5—d6! —

po 3. W×g4 czarne mogłyby skonsolidować grę: 3... Ke7. Teraz białe grożą 4. Wa8† i d7, etc.

3. — Kf8—e8
4. Wa4—a8† Ke8—d7
5. Wa8—a7† Kd7—d8

pionek f7 jest stracony: jeżeli 5.... Ke8; 6. We7†, Kf8; 7. f6 i znów pion d awansuje.

6. Wa7×f7 —

Czarne oddały pionka, tem nie mniej pozycja ich wcale nie polepszyła się Zwycięstwo białych jest pewne.

6. — Wh6—hl
7. Wf7—g7 Wh1—gl

Cokolwiek lepiej byłoby prześladować króla szachami, jednak ten ostatni kieruje się na c6, zabiera b6, wraca i chowa się na f7!

Następnie zabiera pionka g, poświęca pionka d i zwycięża pionem f.

8. f5—f6 Wgl—el†
9. Ke5—d5 Wel—dl†
10. Kd5—c6 Kd8—e8

Jeżeli czarne szachują, powtórzy się wyżej opisany manewr króla.

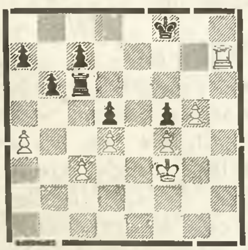
11. d6—d7† Ke8—f8
12. Kg7—e7 b6—b5

teraz na szachy, król ukrywa się na g6, co decyduje.

13. We7—e8† Kf8—f7
14. d7—d8 H Wdl×d8
15. We8×d8 Kf7×f6
16. Kc6—d5! poddał

ponieważ król biały neutralizuje pionka g. Przewaga lepszej pozycji uwydatnia się znakomicie na następującym przykładzie.

Z turnieju w Nowym Yorku 1924
Tartakower



Capablanca
posunięcie na białe.

Białe nie mogą uniknąć z początku strat materjalnych. Jednak Capablanca doprowadził celowo do powyższej pozycji. Teraz wprowadza on króla w grę i manewruje nim łącznie z wieżą, idealnie ustawioną na 7-ej linji, oraz z wolnym pionkiem. Stwarza więc zwycięski atak.

1. Kf3—g3! Wc6×c3†
2. Kg3—h4 Wc3—f3
3. g5—g6! Wf3—f4†
4. Kh4—g5 Wf4—e4

Jeżeli 4... W×d4; 5. Kf6, Ke8 (5... Kg8; 6 Wd7 a potem mat); 6.W×c7, W×a4 7. g7, Wg4 8.W×a7 i zdobywa wieżę czarną przez g8 H†, W×g8, Wa8† etc. Tego rodzaju pozycji trafiają się często w końcówkach wieżowych i powinny być obliczane ściśle. Nie należy zapominać, że strona słabsza może czasem przeforsować nierozegraną, poświęcając wieżę.

5. Kg5—f6 Kf8—g8
6. Wh7—g7† Kg8—h8
7. Wg7×c7 —

teraz białe odbierają z lichwą poświęcone pionki.

7. — We4—e8
8. Kf6×f5 We8—e4
9. Kf5—f6 We4—f4†
10. Kf6—e5 Wf4—g4
11. g6—g7†! —

gdyż ten pionek, jak to widać nie może być wzięty. Capablanca dobrze obmyślił swoje 6e posunięcie.

11. — Kh8—g8
12. Wc7×a7 —

mocniejsze niż 12. K×d5

12. — Wg4—g1

Jeżeli 12... Wg5†; 13. Kd6 potem Kc6 i jeden z pionków jest wzięty.

13. Ke5×d5 —

Za dwa poświęcone pionki białe zyskały cztery. Dalsza gra nie wymaga komentarzy.

13... Wg1—cl 14. Kd5—d6, Wcl—c2, 15. d4—d5, Wc2—c1 16 Wa7—c7, Wcl—al 17. Kd6—c6, Wal×a4 18. d5—d6, poddał.

* * *

Dalej podaję kilka przykładów, w których lepsza pozycja pionków decyduje o wyniku.

Z turnieju w Barmen 1905

Czygoryn



Marshall

posunięcie na czarne

Pionki białych dzielą się na 3 grupy, czarnych na dwie. Ta okoliczność jest niepomyślną dla białych Grupy pionków mocnych bronią się mniej więcej same przez się, pionki słabe a i d muszą być bronione przez figury, absorbując ich siłę atakującą i sprowadzając siłą rzeczy do pozycji niepomyślnych lub zgoła przegranych.

W danym wypadku izolowany pionek d4, pomimo silnej obrony musi zginąć pod koniec.

1. Kf7—e6!

...Wc3† byłoby przedwczesnem z powodu Ke4, W×a3 i białe otrzymałyby nagle b. mocną pozycję, gdyż pionek d pod ochroną króla stałby się naraz groźnym. Ścieśniona pozycja białych jest więcej ważną niż zysk materjalny. Teraz grozi Wc3† i król musi się cofać na 2-gą linję, w przeciwnym razie f5.

2. Wb2—b3 Ke6—d5
3. Wb3—d3 f6—f5

Pozycja beznadziejna dla białych nie mogą one uniknąć strat. Po 4. Wd2 albo Wd1, We3† 5. Wd3, W×d3†, 6. K×d3, a5, etc.

Nie pozostaje białym nic innego, jak tylko kilka posunięć pionkami, które się wkrótce wyczerpią.

4. h2—h3 h7—h5
5. Ke3—e2 —

Jeżeli 5. h4, g6 etc.

5. — Wc4×d4
6. Wd3—c3 Wd4—e4†
7. Ke2—d2 —

Jeżeli 7. Kf3, Wa4 etc.

7. — h5—h4!

i wygrywają.

Z turnieju w Petersburgu 1914

Rubinstein



Spielmann

posunięcie na czarne

Moja końcówka z Rubinsteinem nie jest tak prostą. Pozycja moich pionków jest jeszcze więcej rozbitą, niżeli u Marshalla w poprzednim przykładzie, jednak figury są w lepszych pozycjach. Rubinstein musiał uprzednio sparaliżować moją grę za pomocą subtelnych manewrów oblężniczych i rozwiązał ten problem z godną podziwu precyzją Uważam Rubinsteina za największego mistrza w grze końcowej.

Teorytycznie ma on wielką przewagę, praktycznie jednak — nie, gdyż pozycja nie jest do wygrania na zasadzie przewagi na królewskim skrzydle, umożliwia to białym spekulację na oddanie pionków a3 i d4 za pionka d6. Ale to jest płonna nadzieja.

1. Wb8—a8
2. Wc2—c3 —

W rzeczywistości należy starać się sprowadzać swoją wieżę poza wolne pionki, ale ten manewr ma szanse tylko wtedy, kiedy pionek doszedł już conajmniej do połowy szachownicy. W przeciwnym razie wieża ma zbyt mało gry. Np. w tym wypadku 2. Wa2 zupełnie sparaliżowałoby grę białych np. 2.. Wa4! 3. Kg3, Ke7! (nie 3... W×d4, gdyż 4. a4, Wc4 5. a5, Wc7, 6. a6, Wa7 7. Kf4, Ke7, 8. Ke4, Ke6, 9. Kd4 i remis) 4. Kf3, Ke6 5. Ke4, d5† 6. Ke3, Kf5, i wygr.

Po posunięciu w tekście wieża ma znacznie więcej swobody.

2. — Wa8—a4
3. Wc3—d3 Kf8—e7
4. Kh2—g3 Ke7—e6
5. Kg3—f3 Ke6—d5
6. Kf3—e2! —

Z powodu wolnego piona a czarne nie chcą ryzykować końcówki pionowej, któraby wynikła po 6... W×d4

6. — g6—g5
7. Wd3—b3 —

(Jeżeli 7... W×d4?, 8. Wd3!
„ 7... K×d4: 8. Wb7, etc.)

7. — f7—f6!

Jeżeli teraz 8. Wb7, W×a3 9. W×g7, W×h3 i pionek d ginie.

8. Ke2—e3 Kd5—c4

(Znów jeśli 8...W×d4 9. Wd3 etc)

9. Wb3—d3 d6—d5
10. Ke3—d2 Wa4—a8

Król czarny zbliżył się do piona a, białe są zepchnięte. Nadszedł czas, kiedy czarna wieża przechodzi od obrony do ataku.

11. Kd2—c2 —

(Jeżeli 11. Ke3 to 11... Wb8! i wygrywa jednego pionka)

11. — Wa8—a7
12. Kc2—d2 Wa7—e7!

Sytuacja jest tego rodzaju, że białe zmuszone są oddać jednego pionka, nie mając wzamian żadnej rekompensaty.

13 Wd3—c3† —

(Jeżeli 13. We3, Wb7! albo: 13. Kc2, We2† 14. Wd2, W×d2† 15. K×d2 i teraz nie: 15... K×d4 lecz Kb3!)

13. — Kc4×d4
14. a3—a4 We7—a7
15. Wc3—a3 Wa7—a5

Widzimy jak ostrożnie należy prowadzić grę. Tylko wtenczas, gdy się odejmie przeciwnikowi wszelkie szanse na kontr—atak, można przystąpić do realizacji przewagi.

16. Wa3—a1 Kd4—c4
17. Kd2—e3 d5—d4†
18. Ke3—d2 Wa5—f5
19. Kd2—e1 —

Nie można oddać pionka f. Mogłyby one poprowadzić swego pionka a aż do a7, lecz potem w dwóch posunięciach (... Kc5 i Kb6) ten pion byłby stracony.

19 Kc4—b4
20. Ke1—e2 Kb4—a5!

Teraz już wieża jest zupełnie swobodna do ataku i zbliża chwila rozstrzygająca. Wzięcie pionka a byłoby złe: 20... Wa5 21. Kd3 i remis.

21. Wa1—a3 Wf5—f4
22. Wa3—a2 Wf4—h4

Czarne wygrywają drugiego pionka. Jeżeli 23,.. Wa3 24. Kb4!

23. Ke2—d3 Wh4×h3†
24. Kd3×d4 Wh3—h4†
25. Kd4—d3 Wh4×a4
26. Wa2—e2 Wa4—f4 i wygr.

Ta godna uwagi końcówka powinna figurować w każdym podręczniku szachowym.

Następująca końcówka, również Rubinsteina, o ile to możliwe jest jeszcze więcej godną uwagi:

Z turnieju w San-Sebastjan 1912 r.
Rubinstein



Schlechter
posunięcie na czarne.

Czarne mają przewagę, lecz mniejszą, niż w poprzednich końcówkach. Mniejszą niż na przykładzie IV, gdzie białe figury nie mają gry, mniejszą niż na przykładzie V, gdzie pozycja białych przedstawia wiele słabych punktów; a jednak Rubinstein wygrywa ją zadziwiająco szybko.

1. — Wc6—e6
2. Wg1—e1 —

Jeżeli 2. Wg3, Wf6 3. Wg2, Wf3* 4. We2, Ke6 etc. tak jak w partji.

2. — We6—f6
3. We1—e2 Ke7—e6
4. Kb1—c2 Ke6—e5
5. c3—c4.

Jedyna szansa wyzyskania przewagi na skrzydle hetmana. Jeżeli 5. Kd3, g5 a potem Wd6†.

5. — Ke5—e4
6. b2—b4 g6—g5
7. Kc2—c3 g5—g4
8. c4—c5 h5—h4
9. We2—g2 Wf6—g6
10. Kc3—c4 g4—g3
11. h2×g3 h4×g3
12. Kc4—b5 b6×c5
13. b4×c5 Ke4—f3

Czarne nie biorą pionka e3 tylko dlatego, aby nie tracić tempa.

14. Wg2—g1 a7—a6†!

Ciągle precyzyjnie. Król białych musi opuścić chwilowo pole c6, pionek c nie może awansować.

15. poddał.

Ciąg dalszy w następnym numerze. Tłum. *K. Michałowski.*

PARTJA № 189.

Białe: Czarne:
E. Colle. G. Thomas.

Turniej w Karlsbadzie 1929 r.

Zachodnio-Indyjska Obrona.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 b7—b6

Na 2... d5 gra zwykle Colle 3. e3 i następnie Gd3, Sbd2, c3, 0—0 i przez e3—e4 stara się osiągnąć przewagę terytorjalną. Jest to tak zwany warjant Collego w grze pionem hetmańskim. I tak przeciw Thomasowi stosował ten system, osiągając wiele pięknych zwycięstw (np. Gandawa 1926, Paryż 1929 it.d.). Nie zdziwimy się przeto, że w tej partji czarny nie zagrał d7—d5, lecz przedsięwziął bardziej elastyczny sposób obrony.

3. e2—e3 Gc8—b7
4. Gf1—d3 —

Jak widzimy, pozostaje Colle wierny swemu systemowi także i w indyjskiej grze.

4. — e7—e6
5. Sb1—d2 d7—d5

Teraz rzeczywiście wywiera czarny silny nacisk na ważne pole e4 i powstrzymuje przez to jaknajdłużej groźne posunięcie e3—e4.

Oczywista, że ta przesłona własnej przekątni gońca a8—h1 ma również swe ujemne strony. Więcej inicjatywy dawało zaatakowanie ważnego pola d4 przez 5... c5.

6. c2—c4 Gf8—d6
7. 0—0 0—0
8. Sf3—e5 —

Biały chce zniweczyć plan przeciwnika, aby zagrać Sbd7 i e5. A że partja od 6 posunięcia białych przybrała charakter normalnego gambitu hetmańskiego, uważają białe za stosowne wprowadzić znany system gry Pillsbury'ego: Se5 i f4. Biały powinien jednak był się troszczyć o rozwinięcie gońca hetmańskiego. Więcej elastycznem niż ruch w tekście okazałoby się 8. b3 i Gb2.

8. — c7—c5
9. f2—f4 Sb8—c6
10. c4×d5 e6×d5
11. Sd2—f3 Sf6—e4

Początek dobrego, ale niekonsekwentnie przeprowadzonego sposobu uwolnienia się.

12. Se5×c6 Gb7×c6
13. Sf3—e5 —

Drugie wydanie!

13. — Gc6—b7
14. b2—b3 Hd8—e7

Za biernie. Po 14... f6! byłby zmuszony skoczek do odwrotu i szanse byłyby prawie wyrównane.

15. Gc1—b2 —

Teraz biały stoi zdecydowanie lepiej, gdyż po ewentualnem 15... c×d 16. G×d4 itd., jego figury są planowo ustawione.

15. — Wa8—c8
16. Wa1—c1 Wc8—c7?

Teraz przeprowadza biały interesujące przegrupowanie. Bardziej wskazane dla obrony było jeszcze 16... f6, chociaż biały po 17. G×e4, d×e4 18. Sc4 otrzymałby nieco wygodniejszą pozycję.

17. Gd3×e4 d5×e4
18. Se5—c4! Gb7—a6

Oczywiście błędem byłoby 18... c×d4 z powodu 19. H×d4 z podwójnym atakiem na g7 i d6.



19. Sc4×d6 —

Początek pięknych zwrotów. Młody belg Colle jest bardzo pomysłowym graczem. Siła jego polega przedewszystkiem na połączeniu zdrowej gry pozycyjnej z różnemi taktycznemi finezjami, jak poświęcenie pionów itp.

19. — Ga6×f1

Na 19... H×d6 nastąpi również 20. d×c! z korzystną grą dla białych. 20... H×d1 21. Wf×d1. Ale pomimo wszystko uwzględniwszy różnokolorowe gońce było to stosunkowo mniejsze zło.

20. d4×c5! —

Zatrzymuje teraz swego skoczka, który okaże się figurą atakującą.

20. — Gf1—a6
21. Gb2×g7! —

Piękne zakończenie.

21. — f7—f5

Oczywiście, że 21... Wc5 również nie ratowało z powodu 22. W×c5!, b×c5 23. Sf5 itd.

22. Gg7×f8 He7×f8
23. Hd1—d5† Kg8—h8
24. Hd5—e5† Kh8—g8
25. Sd6×f5 Poddaje się.

Uwagi Dr S. Tartakowera (specjalnie dla Świata Szachowego).

PARTJA № 190.

Turniej w Karlsbadzie 1929 r.
Przyjęty gambit hetmański.

Białe: **R. Spielmann.** Czarne: **E. Grünfeld.**

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 d5×c4

Trudna obrona, która jednak przy najlepszej grze czarnych prowadzi do wyrównania.

4. e2—e4 c7—c5
5. Sg1—f3 c5×d4
6. Sf3×d4 a7—a6
7. Gf1×c4 Gc8—d7
8. 0—0 Sb8—c6
9. Sd4—f3 —

Jeżeli 9. Ge3 to Sf6 10. f3, Gc5 z wyrównaną grą dla czarnych.

9. — Hd8—c7

Powstrzymuje ewentualne e4—e5

10. Hd1—e2 Gf8—d6
11. Wf1—d1 Sg8—e7
12. Gc1—e3 Sc6—e5

Czarne nie mogły grać Sg6 z powodu 13. Sa4!

13. Sf3×e5 Gd6×e5
14. g2—g3 Ge5×c3

Jeżeli 14... 0—0 to 15. Wac1 z dogodną grą dla białych.

15. b2×c3 Se7—g6

Słabszem byłoby 15... 0—0 z powodu gry 16. Gf4 (e5 17. G×e5!)

16. Gc4—b3 0—0
17. Ge3—d4 b7—b5?

Teraz e5 byłoby również niekorzystne z powodu 18. Gb6! H×b6 19. W×d7. Posunięcie w tekście partji, jak się później okaże, jest ważną stratą tempa. Należało grać 17... Gc6! 18. He3, Wfd8 19. h4, h6 20. h5, Sf8 21. Gb6, W×d1† 22. W×d1, He7 23. Gc5, Hg5 z grą możliwą do utrzymania.

18. He2—e3 Gd7—c6
19. h2—h4! Hc7—b7

Równie beznadziejne było 19... h6 20. h5, Se7 21. f4 i Gc2, Hd3 i e5.

20. h4—h5 Sg6—e7
21. Gd4×g7! —



Czarne przeoczyły to poświęcenie. Jest to silniejsze niż np. gra 21. h6, G×e4 lub też 21. Hg5, f6 22. Ge6†, Kh8 23. H ∽, G×e4 z kontrgrą czarnych.

21. — Kg8×g7
22. He3×g5† Se7—g6
23. h5—h6† Czarne poddają się.

Po 23... Kg8 24. Hf6, również z nieuniknionym matem.

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA № 194

Turniej w Karlsbadzie 1929 r.
Nowo-Indyjska Obrona.

Białe: Czarne:
R. Spielmann. P. Johner.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 Gf8—b4

Tak zwany warjant Nimcowicza, który w praktyce turniejowej ostatnich 2 lat cieszy się niezwykłem powodzeniem.

4. Hd1—b3 —

Z pomiędzy wszystkich tutaj możliwych gier (4. Hc2, 4. Sf3, 4. e3, 4. Gd2, 4. a3, 4. Gg5) oddajemy pierwszeństwo ruchowi w tekście ze względu na to, że najprędzej się przyczynia do wyjaśnienia sytuacji.

4. — c7—c5

Odpowiedź czarnego gońca brzmi: „Chcę tu jeszcze pozostać". Dogmatyczny Nimcowicz gra tu 4... G×c3† 5. H×c3, Se4 6. Hc2, d5 7. e3, c5 itd. z widocznem wyrównaniem.

5 d4×c5 Sb8—c6

Również poleca teorja natychmiastowe odbicie 5... G×c5 6. Gf4! 0—0 7. e3 itd. z przewagą terytorjalną białych, których goniec hetmański jest dobrze rozwinięty.

6. Sg1—f3 —

Słabszem jest 6. Gd2, G×c5 (6... Sd4 7. Hd1 i e3) 7. e3, 0—0 8. Ge2 z wyrównaniem.

Spielmann stosował ten nieprzewidziany ruch w Karlsbadzie 1929 r. wiele razy (np. jeszcze przeciw Collemu i Sämischowi) i osiągnął nim 100% wynik!

6. — Sf6—e4

Wygląda bardzo dobrze i powinno to wystarczyć do wyrównania.

7. Gc1—d2 Se4×d2
8. Sf3×d2 f7—f5

Niewygodnem nieco byłoby 8... Gc5 z powodu 9. Sde4.

9. e2—e3 0—0
10. 0—0—0 —

Nowość wprowadzona w Karlsbadzie przez Spielmanna. Idea wywarcia nacisku na otwartą linję d jest wskutek tego urzeczywistniona, oczywiście należy się liczyć z niebezpieczną sytuacją białego króla.

10. — Gb4×c5
11. Gf1—e2 —

Rozwinięcie się przez 11. g3 i Gg2 jest również brane pod uwagę, ale zostawia wtedy niestrzeżone specjalnie ważne pole d3.

11. — b7—b6
12. Sd2—f3 Gc8—b7

Słabiej zagrano w jednej z wcześniejszych partji tegoż turnieju Spielmann-Colle, która do tego posunięcia była identyczna, 12... Ga6, ale białe w obu wypadkach po zdwojeniu wież na linji d uzyskały szybko przewagę.

13. Wd1—d2 Hd8—e7
14. Wh1—d1 Wf8—d8
15. a2—a3 Wa8—c8
16. Kc1—b1 —

Sprowadza króla z atakowanej linji.

16. — d7—d6

Tem samem jest czarny goniec królewski uwięziony. Należało wziąć pod uwagę 16. He8, ażeby umożliwić odwrót gońcowi.

17. Hb3—a4! —

Z powodu groźby 18. b4 zmusza czarnedo ruchu pionem, wskutek czego piękne pole b5 bez rekompensaty oddaje białemu skoczkowi, który powiększy nacisk na piona d6.

17. — a7—a5
18. Sc3—b5 Wc8—a8

Czarny nie chce stać bezczynnie, jego plan polega na odejściu Sc6, aby powiększyć siłę gońca b7. Poprzednio było to niemożliwe z powodu groźby b2—b4, która po ruchu w tekście została usunięta.

19. g2—g3 Sc6—e5
20. Sf3—d4! —



20. — g7—g6

Przygotowuje uwolnienie przez d6—d5. Poprzednio nie można było tego grać z powodu pięknej groźby c×d5, G×d5 22. S×f5!

Dzięki centralnemu położeniu Sd4 w połączeniu z metodycznym naciskiem na linji d ma biały przewagę pozycyjną. Spielmann wykazał w pierwszej połowie turnieju karlsbadzkiego 1929 r. we wszystkich partjach niezwykle jasną, bezbłędną grę z inicjatywą. Czy jest on „mistrzem Niemiec", czy Austrji, czy Czechosłowacji (patrz narodowy turniej niemiecki w Duisburgu) można o tem dużo dyskutować. W każdym razie jest on mistrzem ataku!

21. f2—f4 Se5—f7
22. Ha4—b3! d6—d5
23. c4×d5 Gb7×d5
24. Ge2—c4 a5—a4

Przeciw-plan

25. Hb3—a2 Gd5×c4?

Kryzys. Problem napiętej pozycji w centrum nie został przez czarne rozwiązany we właściwy sposób. Była jeszcze możliwość ratunku, jak podał Capablanca 25... G×d4 26. W×d4 i teraz 26... Wac8! Jest to świetnie umotywowany ruch, który zmusza przeciwnika do wyjaśnienia zamierzeń. Dalsza gra mogła być następująca: 27. Sc3, (najlepiej) G×c4 28. W ×c4, W×d1†, 29. S×d1, Wd8 38. Sc3, e5! (W celu uwolnienia się) 31. W×a4, e×f 32. g×f ! (Ale nie 32. Sd5? wobec 32... He6)32... He3 33. Hb3 i białe mają wprawdzie więcej gry, ale walka nie jest jeszcze ukończona.

26. Ha2×c4 e6—e5?

W niedoczasie robi czarny decydujący błąd. Należało grać w każdym razie 26... G×d4, chociaż i po 27. S×d4 pozycja czarnych była nie do utrzymania, gdyż wszystkie ich słabe punkty, a przedewszystkiem pion e6 byłyby zaatakowane.

27. Sd4—c6 Poddaje się.

Uwagi Dr, S. Tartakowera.
(Specjalnie dla Świata Szachowego).

PARTJA № 192.

Turniej w Karlsbadzie 1929 r.

Sycylijska.

Białe: Czarne:
Maróczy **Gilg**

1 e2—e4 c7—c5

To otwarcie gry jest znowu faworyzowane w tych czasach i można je grać bez zastrzeżeń.

2. Sg1—f3 Sb8—c6

2... e6 uważane jest za słabsze z powodu 3. c4!

3. d2—d4 c5×d4
4. Sf3×d4 Sg8—f6

5. Sb1—c3 e7—e6
6. Gf1—e2 a7—a6

Odmiana scheveningeńska jest wprawdzie zupełnie poprawna, ale przecież nie było wskazane stosowanie jej przeciwko Maróczemu, dobremu znawcy tego warjantu.

7. a2—a3 Hd8—c7
8. 0—0 Gf8—e7
9. Kg1—h1 0—0
10. f2—f4 d7—d6
11. Ge2—f3 Wa8—b8
12. Sd4—e2 b7—b5
13. g2—g4 Sf6—d7
14. Se2—g3 Gc8—b7
15. Gf3—g2 Wb8—d8?

Decydujący błąd, należało grać Wfd8, chociaż i w tym wypadku dalsza gra byłaby uciążliwa.

16. g4—g5 d6—d5
17. e4×d5 Sd7—b6
18. f4—f5 Sb6×d5
19. Sc3×d5 e6×d5
20. f5—f6 Ge7—d6
21. f6×g7 Wf8—e8
22. Sg3—h5 Gd6—e5
23. Gc1—f4 Ge5×f4
24. Wf1×f4 We8—e6
25. Sh5—f6† We6×f6
26. Wf4×f6 d5—d4
27. Hd1—e2 Sc6—e5
28. Wa1—f1 Gb7×g2†
29. He2×g2 Kg8×g7
30. Hg2—e4 d4—d3
31. c2×d3 Czarne poddają się.

Uwagi E. Grünfelda. (specjalnie dla Świata Szachowego)

PARTJA № 193.

Turniej w Karlsbadzie 1929 r, Indyjska.

Białe: **J. R. Capablanca** Czarne: **E. Bogolubow**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. g2—g3 —

Prawdopodobnie najlepiej. Posunięcie to zrobione zostało po raz pierwszy w partji Przepiórka—Grünfeld, Piszczany 1922.

3. — Gf8—g7
4. Gf1—g2 0—0
5. e2—e4 d7—d6
6. Sg1—e2 Sb8—d7
7. 0—0 e7—e5
8. d4—d5 Sd7—c5
9. Sb1—c3 a7—a5
10. h2—h3 —

Aby pole g4 nie było dostępne dla czarnych figur.

10. — b7—b6
11. Gc1—e3 Hd8—e7

Teraz albo poprzednio należało grać Gd7, aby po grożącem a2—a3 móc odpowiedzieć a5—a4. Po posunięciu w partji jest to niemożliwe ze względu na stratę piona (G×c5 i S×a4), Czarne w żadnym razie nie powinny były dopuścić do b2—b4, co odrzuca skoczka z dogodnego stanowiska c5, sprowadza go na manowce i w dalszej konsekwencji czarne otrzymują przegraną pozycję.

12. a2—a3 Sf6—h5

Niestety, nie można grać a5—a4, aby po b2—b4 bić tego piona w przelocie.

13. b2—b4 a5×b4
14. a3×b4 Wa8×a1
15. Hd1×a1 Sc5—a6
16. b4—b5 —

Białe puszczają teraz z powrotem skoczka na c5, gdyż wzamian opanowują jedyną otwartą linję a.

16. — Sa6—c5
17. Ha1—a7 f7—f5

I czarne chcą operować na otwartej linji.

18. Ge3×c5! d6×c5!

Lepsze niż 18... bc, poczem mogłaby nastąpić następująca „petite combinaison" według Capablanki: 18... bc 19. b6!, f4 20. H×c7!, H×c7, 21. b×c, f3 22. G×f3, W×f3 23. Kg2, Wf7 lub f8 24. Sb5 i następnie Wa1 ewent. b1 i białe łatwo wygrywają.

19. d5—d6! —

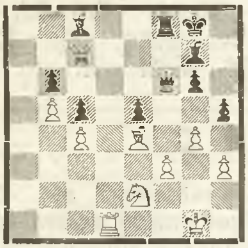
Racjonalne poświęcenie piona. Otwarcie linji d powinno właściwie

przesądzić los partji na korzyść białych.

19. — He7×d6
20. Wf1—d1 Hd6—e6
21. e4×f5 —

Z groźbą Gd5, skutkiem czego czarne są zmuszone odbić hetmanem i białe figury opanowują ważny punkt e4.

21. — He6×f5
22. Sc3—e4 Sh5—f6
23. g3—g4 Hf5—e6
24. Ha7×c7 Sf6×e4
25. Gg2×e4 He6—f6
26. f2—f3 h7—h5



27. Wd1—d6? —

Fatalna pomyłka, dzięki której Bogolubow zręcznym manewrem unika pewnej porażki. Należało grać 27. Hd6! i białe powinny były wygrać. Ujemna strona pozornie silnego posunięcia Capablanki polega na tem, że odejście wieży osłabia pierwszą linję białych. W dalszym przebiegu partji czytelnicy nasi zobaczą, jak Bogolubow korzysta z tego momentu dla zainscenizowania kontrataku, który zmusza ex-mistrza świata do zaprzestania wszelkich kroków zaczepnych.

27. — Hf6—h4
28. Kg1—g2 h5×g4
29. h3×g4 Gc8×g4!

Białe oczywiście nie mogą bić gońca ze względu na mata w 2-ch posunięciach.

30. Wd6×g6 Gg4—h3†
31. Kg2—g1 Hh4—e1†

Niema białej wieży na pierwszej linji!

32. Kg1—h2 He1×e2†
33. Kh2×h3 Wf8×f3†!
34. Ge4×f3 He2×f3†
35. Wg6—g3 Hf3—h1†
36. Kh3—g4 Hh1—e4†
37. Kg4—h3 He4—h1†
38. Kh3—g4 remis wiecznym szachem.

Ciekawe pozycje.

Niniejszą subtelną końcówkę grał A. Alechin w turnieju Bradley Beach, podajemy ją z uwaga mistrza świata, nadesłanemi specjalnie dla „Świata Szachowego".



1. Sb3 (grozi W×b5) Sc3 2. Sd4†, W×d4 3. K×d4, Se2† 4. Ke3, Sg3 5. W×b4, Sf5† 6. Ke4, g6 (S×h4? 7. f5†! z wygraną) 7. Wb6†, Ke7 8. Wa6!!, S×h4 9. Kd5, Sg2, 10. Wa7†, Kf8 11. Ke4, Sh4, 12. e6 f×e6 13. Ke5, Sg2 14. Kf6, Ke8 15. Kg5, Kf8 16. Wa2, Se3 17. K×g6, Ke7 18. Wh2! (K×h5, Kf6 i Sf5 remis) Sd5 19. Kg5, Sf6 20. We2, Kf7. 21. We5, Sh7† 22. K×h5, Kf6 23. Kg4, Sf8 (grozi Sg6—e7—f5) 24. Wh5, Kg6 25. Wa5, Sd7 26. Kf3, Kf6 27. Wa7!, Sf8 28. Kg4, Sg6 29. Wh7, Sf8 30. Wh6†, Ke7 31. Kg5, Sd7 32. Wh7†, Kd6 33. Wh1, Ke7 (jeśli Sb6 to Wh6 z groźbą f5) 34. Kg6, Sb6 35. We1, Kd7, 36. Kf7, Sd5, 37. We4, Sc7, 38. Wd4†, Kc8, 39. Wc4 i wygrywa.

Pozycja druga powstała w partji Vidmar-Euwe. Należy ona do naj-

pięknieszych kombinacji, jakie były rozegrane w turnieju karlsbadzkim.



W tej pozycji zdecydowały się czarne na ofiarowanie jakości w mniemaniu, że atak ich będzie zwycięzki. Okazało się, że plan był fałszywy, ale czarne nie miały innej gry, gdyż zaatakowana wieża niema dobrego ruchu.

27... Hd4† 28. Kh1, H×d5 29. Ge4, W×e4, 30. S×e4 H×f5 31. S×d6!!

Następstwa tego ruchu musiałyby być obliczone z matematyczną dokładnością; wprawdzie 3 czarne figury są zaatakowane, ale to zmusza czarne do gwałtownego ataku.

31... G×g2† 32K×g2, Wc2† 33. Hf4.

Grozi mat, wydaje się, że bez utraty figur nie będzie można obronić się od mata.

34. We8†, Gf8 35. W×f8†!, K×f8 36. Sf5†, Kg8 37. Hf8†! K×f8 38. Wd8! mat.

Wiadomości.

Karlsbad. Wielki turniej w Karlsbadzie zakończył się 26 b. m. Brało w nim udział 22 mistrzów; z wyjątkiem Alechina i Laskera nie brakło najsilniejszych szachistów. Pierwszą nagrodę zdobył zupełnie zasłużenie Niemcowicz 15p z 21 partji, dystansując najbliższych konkurentów o pół punktu. Drugą i trzecią nagrodę podzielili Capablanca i Spielmann po $14^1/_2$p., czwartym był nasz rodak Rubinstein $13^1/_2$p. Dalsze nagrody zdobyli Becker, Euwe i Vidmar po 12p., ósmą osiągnął Bogolubow $11^1/_2$p, dziewiątą nagrodę Grünfeld 11p. Dalsze miejsca zajęli Canal i Mattison $10^1/_2$p, Colle, Maroczy, Tartakower i Treybal po 10p, Sämisch i Yates $9^1/_2$, Johner i Marshall 9, Gilg 8, Thomas 6p i Wiera Menchik 3p. Omówienie turnieju w następnym numerze.

Brno Morawskie. Z turnieju o mistrzostwo Czechosłowacji wyszedł zwycięsko K. Opocenski zdobywając 9p. Drugą nagrodę otrzymał Schulz $7^1/_2$, trzecią i czwartą Pokorny i Rejfir $6^1/_2$p. Ostatnią nagrodę podzielili Hasek i Sery. Dalsze mlejsca zajęli Haida 5p, Krticka $4^1/_2$, Mikulka i Zobel 4, Burian i Grguric $3^1/_2$.

W turnieju głównym zdobył Kahane $8^1/_2$p na 48 zawodników.

Bradley-Beach. W roku przyszłym jest projektowany w maju wielki turniej międzynarodowy. Z Ameryki będą grali: Capablanca, Araiza, Kupczyk, Ed. Lasker, Marshall. Z Europy są wymienieni następujący mistrzowie: Alechin, Bogolubow, Nimcowicz, Rubinstein. Pierwsza nagroda wynosi 1,000 dolarów.

Berlin. Staraniem berlińskiego związku szachowego urządzono turniej mistrzowski w Berlinie, który przyniósł zwycięstwo dwóm młodym mistrzom Ahuesowi i Richterowi, którzy osiągnęli po $6^1/_2$. Trzecią i czwartą nagrodę podzielili Koch i Rellstab 5p.

Duisburg. Turniej mistrzowski zakończył się zwycięstwem Ahuesa 9p. Drugim był Leonhardt $8^1/_2$p, trzecim Helling i Sämisch po 8p, Dr. Seitz i Wagner po $7^1/_2$, Dr. Antze, Mieses, Richter po 7p, Blümich $6^1/_2$p, Orbach 6p, v. Holzhausen $4^1/_2$p, Foerder 4 i Babel $^1/_2$p.

DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją **M. WRÓBLA.**

L: 287. K. A. L. Kubbel
Rosja
(Oryginalne)



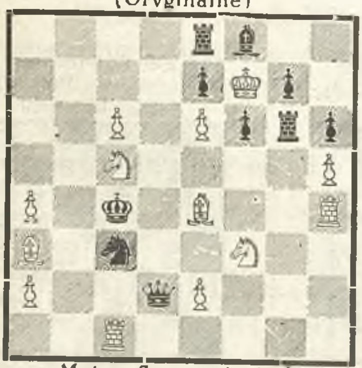
Mat w 3 posunięciach

L: 288. Dr. E. Palkoska
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

L: 289. Hartong i Niemeijer
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

L: 290. C. Chapman
Transvaal, Afryka
(Oryginalne)



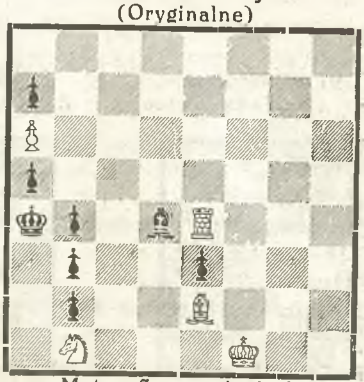
Mat w 3 posunięciach

L: 291. Dr. L. N. de Jong
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

L: 292 J. Smutny
Czechosłowacja
(Oryginalne)

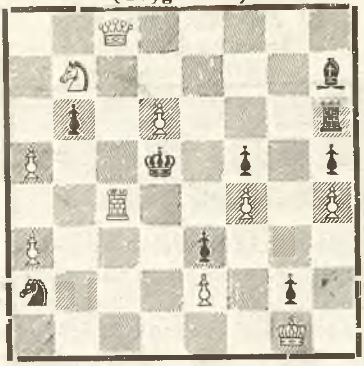


Mat w 3 posunięciach

L: 293. R. Kintzig

Węgry

(Oryginalne)

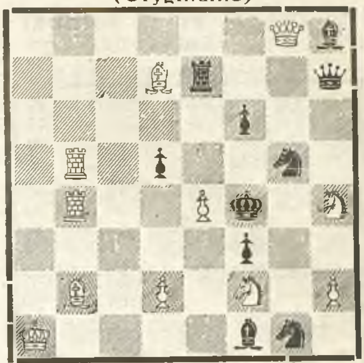


Mat w 3 posunięciach

L: 294. J. Gottfried

Łódź

(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

L: 295. L. A. Issaeff

Rosja

(Oryginalne)

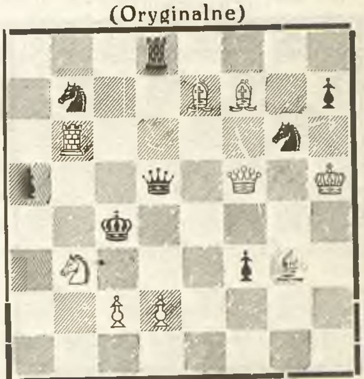


Mat w 2 posunięciach

L: 296. G. Jordan

Holandja

(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

L: 297 M. Wróbel

1. nagr. Pol. Zadaniowiec 1929



Mat w 2 posunięciach

L: 298 N. Schächter

1. wzm.zaszcz. Pol. Zadaniowiec 1929



Mat w 2 posunięciach

L: 299 A. Melman

2 wzm. zaszcz. Polski Zadaniowiec 1929



Mat w 2 posunięciach

Pierwszy turniej narodowy Polskiego Zadaniowca był słabo obesłany, polscy kompozytorzy widać stąd nie lubią obsyłać konkurencji narodowych. Z 14 prac sędzia L. Tugan-Baranowski wyróżnił 3, a mianowicie: 1. nagroda „Alembik" autor M. Wróbel Warszawa; 1. wzmianka zaszczytna „8+8" autor N. Schächter Borszczów; 2. wzmianka zaszczytna „Podbipięta" autor A. Melman Warszawa.

Podajemy nagrodzone zadania wraz z oceną sędziego.

1. nagroda (Wróbel), Nowoczesne zadanie z dobrym wstępem. Praca przewyższająca przynajmniej o klasę resztę nadesłanych zadań. Warjanty tematowe po Gc3 i K×f4 bardzo dobre.

1. wzm. zaszcz. (Schächter). Dosyć estetyczny drobiazg. Wstęp dobry.

2. wzm. zaszcz. (Melman). Niezłe zadanie. Psuje wszystko zbyt brutalna groźba. Czarne skrzyżowanie na d5, Sh4 słabo uzasadniony.

Rozwiązania.

L:207 Dr. T. Gluziński.

1. Hd1! ∽ 2 Hg4† Ke5 3 Se7†
Ke5 2 Hg4 ∽ 3 Sd7†
d×e5 2 Ha4† Kd5 3 Se7†
d5 2 Ha4† Ke5 3 Sd7†

Żywa chociaż ciężko założona koncepcja, w grze piękne echo kameleonowe (3 i 4 warjant).

L:208. R. Cofman.

1. We3! ∽ 2. We8, W×e3, 2. b5!, S×e3 2. Sd4! G×e3 2. Sg7! Trzy wzorowe maty kończące strategiczną grę są istotą kompozycji. Szkoda, że tylko jedna gra G×e3 jest „zweckrein".

Zadanie to po g1 H jest nierozwiązalne, ale można go poprawić stawiając piona białego na g4.

L:209. J. Opdenoordt. 1. Sd3 ∽ 2. He3†, Ge4 2. Hh4! Scd5! 2. Hf6! Sfe5 2. Wf4†

Również strategiczna kompozycja nowego stylu. W pracy na pierwszy plan wybijajają się dwa uwolnienia Ge4 i Sf6; opracowanie jednak niezbyt artystyczne, takie figury, jak Wf8! są niedopuszczalne!

L:210. A. Brill. 1. Hf8! ∞ 2. Hc5†, Gf8 2. Gb5†, Se5 2. Hf1†. Niestety ta kompozycja ma dwa uboczne rozwiązania 1. Hb6! G×b6 2. Gb5†, Se5 2. Hb5†, oraz 1 We4†, i Hb6. Przez dostawienie czarnego piona na a7 niepoprawność zostanie usunięta.

L:211. S. Limbach. 1. f7! ∞ 2. f8H†, Hh6 Sf5†, Ke7 2. Sf5†, G×a2 2. f8H.

L:212. A. Lebedew. 1. Sd2 d4 2 Sc4†, e4 2. Wb5! Ka4 2. Wa2†. To zadanie ma również uboczne rozwiązanie 1. Sc1. Autor przesyła następującą poprawkę B: Kc6, Wb1, Gc2, Sb2 (4) Cz: Ka2, P: d4, e4 (3) 1. Sd1.

L:213. A. P. Gulajew. 1. Kd7! Związanie, oraz dwukrotne uwolnienie białego gońca.

L:214. G. J. Nietvelt. 1. We8. Dwie odmiany „valve" b6, oraz b5 stanowią grę główną. Układ lekki.

L:215. N. de Tereszczenko 1. We6!

L:216. R. Cofman. 1. Kb3! Związanie i uwolnienie białego hetmana przy równoczesnej róży skoczkowej (7 pól).

L:217. E. Foschini 1. Hg3. Trzykrotne uwolnienie hetmana z matam na e5, d6 i g8!

L:218. J. Gross. 1. Sd6! Bardzo żywa i dobrze przeprowadzona kompozycja, z różnego rodzaju przesłonami, Sf6, Sf5 zamykaniem pól Hc5 i uwolnieniem Sc5 i Sc4.

Kolejność w konkursie rozwiązaniowym przedstawia tabela.

	207	208	209	210	211	212	213—218	
Maximum punktów . .	4	5*	3	9	3	6	12	42p
M. Berlant	4	5	3	6	3	6	12	39p
E. Arłamowski . . .	4	3	3	3	3	3	12	31p
W. Sieradzan	—	—	3	3	3	3	12	24p
„Ignotus"	—	5	—	—	3	3	12	23p
„Zawisza"	—	—	3	9	—	—	10	22p
S. Klamrzyński . . .	—	—	—	3	3	3	4	13p
„Taki sobie"	—	—	—	—	—	—	12	12p

*) za dowód nierozwiązalności.

WYDAWNICTWO
WARSZAWSKEGO TOWARZY-
STWA ZWOLENNIKÓW
GRY SZACHOWEJ.

Drukarnia „SIŁA", Warszawa, Marszałkowska 71.